

Benutzerhandbuch

Flash-Banner

ADTECH IQ

2012-07-25

ADTECH GmbH



Inhaltsverzeichnis



Kapitel 1 Einführung

Einführung

Dieses Kapitel enthält einführende und rechtliche Informationen.

In diesem Kapitel

Thema	Seite



Über dieses Dokument

Einführung

Dieses Dokument beschreibt, wie Sie Flash-Banner in Kampagnen in ADTECH IQ buchen.

Das Dokument handelt folgende Themen ab:

- Flash-Dateien zum Nachverfolgen sowie für weitere Funktionen vorbereiten (siehe *Programmierung von Flash-Bannern* auf Seite 19).
- Verschiedene Arten von Flash-Bannern buchen (siehe *Flash-Banner buchen* auf Seite 27).
- Elemente der Benutzeroberfläche, die zum Buchen von Flash-Bannern relevant sind etc. (siehe *Flash-Banner in der Benutzeroberfläche* auf Seite 7).

Dieses Dokument handelt folgende Themen nicht ab:

- Flash-Dateien programmieren: Hierfür siehe die Dokumentation zur Flash-Software (z. B. Adobe Flash).

Copyright und Vertraulichkeit

Adresse und Kontakt

ADTECH GmbH
Robert-Bosch-Str. 32
D-63303 Dreieich
GERMANY

Phone: +49 6103 5715-0
Fax: +49 6103 5715-111

E-Mail: info@adtech.de
URL: http://www.adtech.de/



Über den Flash-Converter

Einführung

Die Bannerkomponente von ADTECH IQ kann Flash-Variablen, wie `clickTAG`, `expandTAG` etc. erkennen. Der Flash-Converter ist in der Lage alle relevanten in der Flash-Datei gefundenen Flash-Variablen des Banners zu identifizieren. Flash-Variablen können automatisch oder manuell geändert werden.

Zur Handhabung des Flash-Converters siehe *Flash-Banner korrigieren* auf Seite 37 und *Zum ursprünglichen Banner zurückkehren* auf Seite 39.

Eigenschaften und Beschränkungen

Der Flash-Converter hat folgende Eigenschaften:

- Erkennt die verschiedenen Flash-Variablen, die von ADTECH IQ unterstützt werden (siehe *Betroffene Flash-Variablen* unten in diesem Thema).
- Der Benutzer kann Flash-Dateien bi Flash-Version 8 und ActionScript2 verändern. Der Flash-Converter unterstützt derzeit noch kein ActionScript 3.
- Variablen mit falscher Schreibweise, falscher Groß-und Kleinschreibung und ohne das Command-Präfix “`_root.`” werden erkannt.
- Die Groß-und Kleinschreibung und das fehlende Präfix können automatisch korrigiert werden.
- Die Benutzer können entscheiden,
  - ob die Fehler automatisch korrigiert werden sollen oder
  - in welche Variablen die erkannten geändert werden sollen oder
  - ob sie einen ActionScript-Ausdruck manuell ergänzen möchten.
- Die Bearbeitungen werden direkt in die Flash-Datei geschrieben.
- Die ursprüngliche Flash-Datei wird zusätzlich in ADTECH IQ gespeichert, damit die Änderungen jederzeit rückgängig gemacht werden können.

Szenarien

Mögliche Szenarien für die Verwendung des Flash-Converters: Sie haben Flash-Banner, bei denen einige der gewünschten Funktionen (Nachverfolgen, Expandieren etc.) nicht funktionieren und Sie haben keinen Zugriff auf den Quelltext. Sie möchten die Flash-Date überprüfen und direkt korrigieren.

Betroffene Flash-Variablen

Folgende Flash-Variablen werden erkannt und können automatisch korrigiert werden:

- clickTAG
- openTAG
- closeTAG
- expandTAG
- collapseTAG
- pathTAG

Für Details zu den Flash-Variablen siehe *Programmierung von Flash-Bannern* auf Seite 19.



Automatische Korrekturen

Der Flash-Converter kann automatisch folgende Fehler beheben:

Fehler	Korrektur
Fehlerhafte Groß- und Kleinschreibung	Wenn Namen der Flash-Variablen fälschlicherweise groß oder kleingeschrieben sind, kann das automatisch behoben werden. **Beispiel:** `clicktag` kann automatisch in `clickTAG` verbessert werden.
Fehlendes "`_root.`"-Präfix	In älteren Flash-Versionen reichte es aus, Befehle ohne Präfix zu verwenden. Ab Flash-Version 6 ist das Präfix `_root.` vor dem Befehl obligatorisch. **Beispiel:** `openTAG` kann automatisch in `_root.openTAG` korrigiert werden.



Kapitel 2 Flash-Banner in der Benutzeroberfläche

Einführung

In diesem Kapitel wird der Aufbau der Flash-Banner-Dialoge beschrieben.

In diesem Kapitel

Thema **Seite**

Der Dialog Banner bearbeiten

Einführung

Im Dialog **Banner bearbeiten** kann das Banner bearbeitet werden.

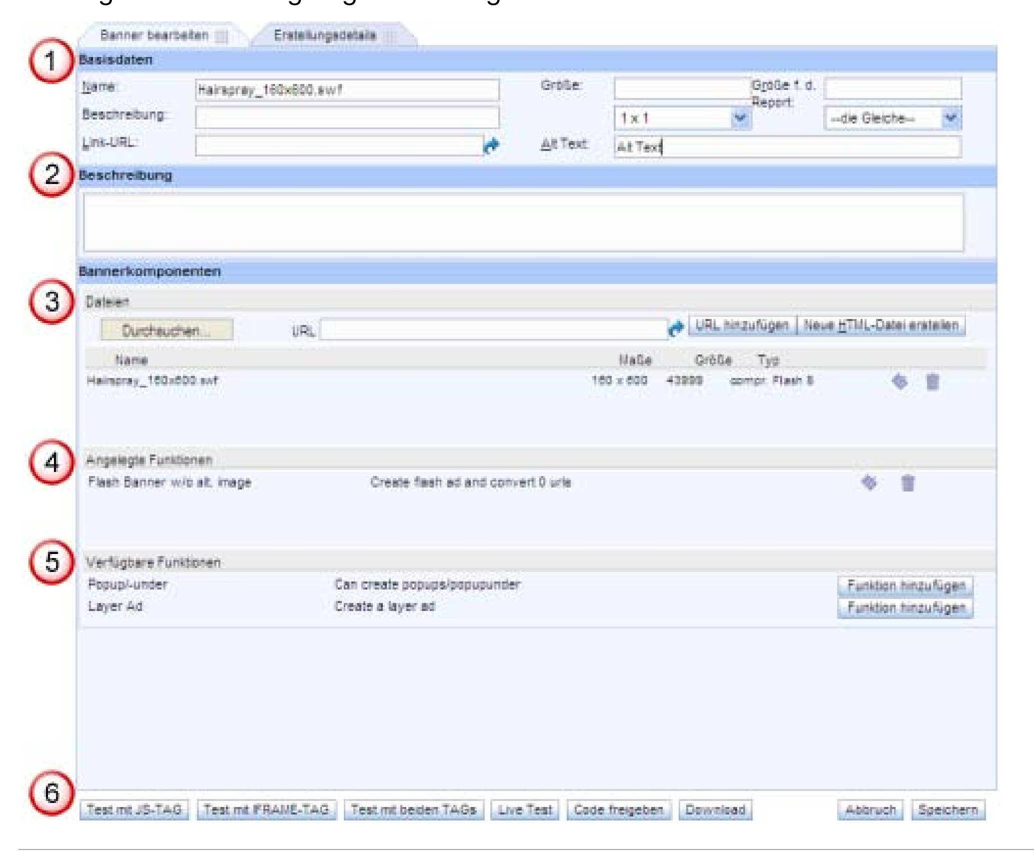
Navigation

Um den Dialog zu öffnen, gehen Sie zum Tab **Banner** einer Kampagne und klicken Sie dann

- **Banner hinzufügen** oder
- das Symbol **Editieren**, wenn Sie ein existierendes Banner bearbeiten möchten.

Abbildung

Die folgende Abbildung zeigt den Dialog **Banner bearbeiten**:



Bereiche

Der Dialog besteht aus folgenden Bereichen:

Nr.	Bereich	Beschreibung
1	Basisdaten	Legt die allgemeinen Bannerdaten fest: • **Name**: Zeigt den Namen des Banners. Hier erscheint der Name des zuerst hochgeladenen Banners. Dies dient der Wiedererkennung in Reports. • **Beschreibung** Zeigt die Bannerbeschreibung. • **Link-URL**: Legt die URL fest, auf die nach Klicken des Banners verlinkt wird (hier wird nur die Link-URL für Image-Banner eingetragen). Wenn Flash-Banner gebucht werden, wird die Link-URL für den clickTAG im Feld URL des Dialogs **Optionen für Flash-Banner** eingetragen. Sie können die Link-URL durch Klicken des Symbols **Webseite aufrufen** testen. • **Größe**: Legt die Größe des Banners (in Pixel) für die Auslieferung fest. Dies wird automatisch beim Hochladen des Banners erkannt und ersetzt. Damit das Banner zu der Größe einer bestimmen Platzierung passt, kann die Bannergröße auch geändert werden. Im folgenden Auswahlfeld sieht man unter Größe alle im Netzwerk verfügbaren Platzierungsgrößen. • **Größe f. d. Report**: Legt die Bannergröße (in Pixel) fest, die in den Reports verwendet wird. Das folgende Auswahlfeld zeigt alle im Netzwerk verfügbaren Platzierungsgrößen. Die tatsächliche Bannergröße wird im Textfeld **Größe für Report** eingetragen. **Beispiel**: Dies ist nützlich, wenn Sie ein Banner auf eine Platzierung buchen, die eine andere Größe hat (z. B. 468 x 60 Banner auf 1 x 1 Platzierung). • **Alt Text**: Legt den Text fest, der angezeigt wird, wenn die Maus über das Banner bewegt wird.
2	Kampagnen-beschreibung	Zeigt die Kampagnenbeschreibung, die im Textfeld **Beschreibung** im Tab **Allgemeines** der Kampagnenbuchung eingetragen wurde.

Nr.	Bereich	Beschreibung
3	Banner- komponenten	Zeigt die Bannerdateien. • **Dateien**: Neue Dateien können hochgeladen werden. • **Durchsuchen**: Öffnet den Dialog **Datei zum Hochladen auswählen**, in dem Dateien hochgeladen werden können. **Hinweis**: Sie können verschiedene Banner, wie z. B. einfache Image-Banner (z. B. .gif oder .jpg), Rich Media-Banner sowie Redirect-Banner hochladen. Um sicher zu stellen, dass die Banner korrekt in ADTECH IQ funktionieren und problemlos über den Adserver ausgeliefert werden, sollten sie zuerst lokal getestet werden. • **URL**: Legt die URL zum Hochladen einer externen Bannerdatei fest. Die Banner-URL kann über das Symbol **Webseite aufrufen** getestet werden. Die URL wird hinzugefügt, indem man die Schaltfläche **URL hinzufügen** klickt. • **URL hinzufügen**: Fügt die Verlinkung zu einer externen Bannerdatei hinzu. • **Neue HTML-Datei erstellen**: Erstellt ein HTML-Banner und eine leere `index.html` Datei. Durch Klicken wird ein neuer Dialog geöffnet, in den der HTML-Code in einem Editor eingefügt werden kann. • **Name**: Zeigt die hochgeladen Dateien oder URLs der Banner mit zusätzlichen Informationen, wie Name, Pixel, Größe und Typ. Bestehende Dateien können bearbeitet oder gelöscht werden. **Hinweis:** Wenn es sich um eine Flash-Datei (.swf) handelt, dann öffnet das **Bearbeiten** Symbol den Dialog **Flash-Datei editieren**, welcher den Flash-Converter enthält (Details siehe *Über den Flash-Converter* auf Seite 5).
4	Angelegte Funktionen	Zeigt die ausgewählten Bannerfunktionen, wie z. B. Layer Ad.
5	Verfügbare Funktionen	Zeigt die Funktionen, die für die aktuelle Bannerkonfiguration zur Verfügung stehen. Die Funktionen können über die Schaltfläche **Funktion hinzufügen** hinzugefügt werden.
6	Schaltflächen	Am unteren Rand des Dialogs befinden sich mehrere Schaltflächen, über die man die Banner testen, speichern etc. kann. • **Test mit JS-TAG**: Testet die aktuelle Bannerkonfiguration mit einem JavaScript TAG. • **Test mit IFRAME-TAG**: Testet die aktuelle Bannerkonfiguration mit einem IFRAME TAG. • **Test mit beiden TAGs**: Testet die aktuelle Bannerkonfiguration mit einem JavaScript TAG und einem IFRAME TAG. • **Live Test**: Testet die aktuelle Bannerkonfiguration auf der Webseite, auf der das Banner gebucht ist. • **Code freigeben**: Öffnet einen neuen Dialog, in welchem der Bannercode gezeigt wird und modifiziert werden kann (nicht empfohlen für den normalen Gebrauch). • **Download:** Speichert die Bannerdatei lokal. • **Abbruch**: Verwirft die Änderungen und schließt den Dialog. • **Speichern**: Speichert alle Einstellungen und schließt den Dialog.



Der Dialog Optionen für Flash-Banner

Einführung

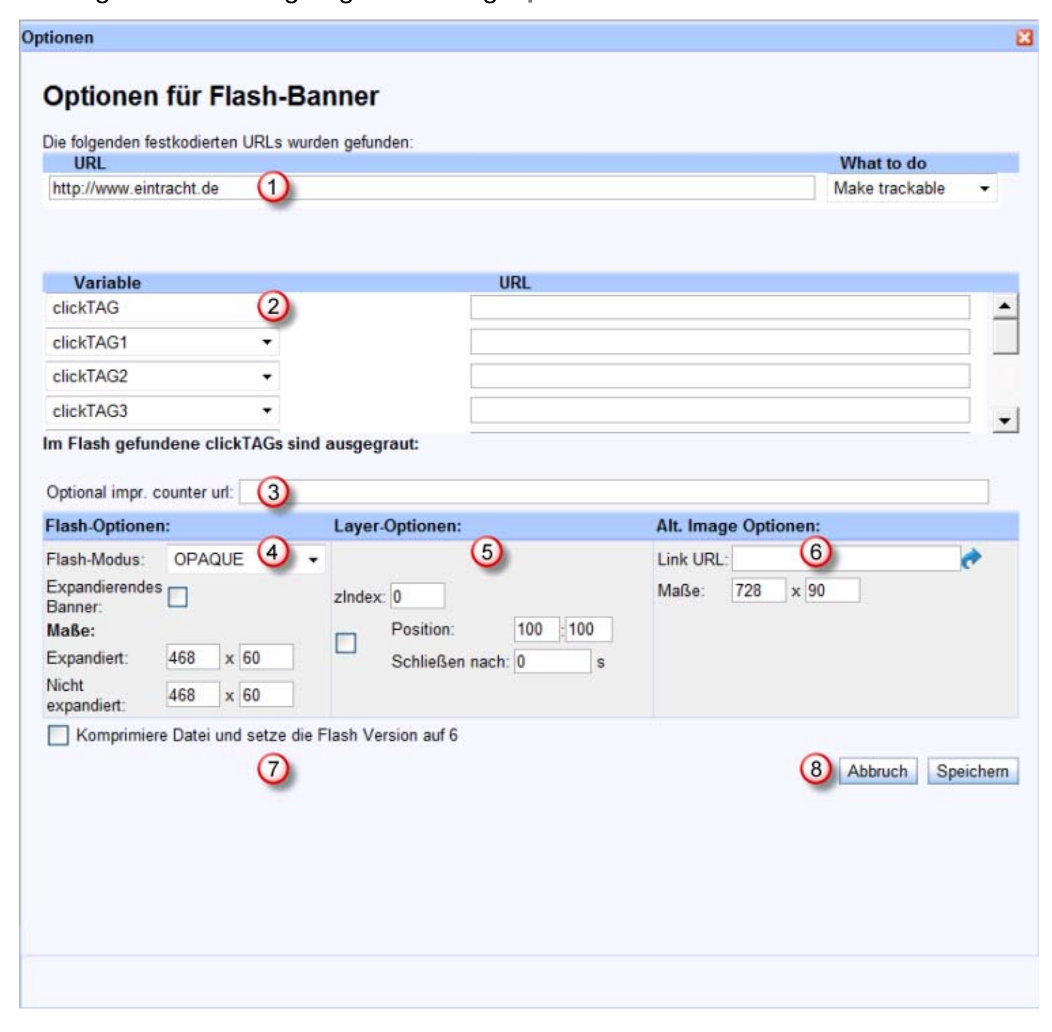
In diesem Dialog kann das Flash-Banner konfiguriert werden.

Navigation

Um den Dialog zu öffnen, gehen Sie zum Dialog **Banner bearbeiten** (siehe *Der Dialog Banner bearbeiten* auf Seite 8), laden Sie eine Flash-Datei hoch und gehen Sie zu **Bannerkomponenten > Verfügbare Funktionen** und klicken Sie **Funktion hinzufügen** für **Flash Banner with alt. image** oder **Flash Banner w/o alt. image**.

Abbildung

Die folgende Abbildung zeigt den Dialog **Optionen für Flash Banner**:





Bereiche

Der Dialog besteht aus folgenden Bereichen:

<table>
<tr><th>Nr.</th><th>Bereich</th><th>Beschreibung</th></tr>
<tr><td>1</td><td>URL</td><td>Zeigt hart kodierte URLs, die in der Flash-Datei gefunden wurden (d.h. es wurde kein clickTAG in der Flash-Datei verwendet). Auf jede gefundene URL können Sie folgende Funktionen anwenden:
Make trackable: Die URL wird für das Nachverfolgen verwendet.
Create closeTAG: Die URL schließt die Flash-Datei, falls ein Layer verwendet wird.
Do nothing: Die URL hat keine zusätzliche Funktion.
Hinweis: Je nach Flash-Programmierung kann es sein, dass
nicht alle URLs gefunden werden
die Optionen nicht funktionieren.</td></tr>
<tr><td>2</td><td>clickTAG-URLs</td><td>Legt die URLs für bis zu 10 clickTAGs fest.
Für jeden clickTAG werden verschiedene Schreibweisen mit Klein- und Großbuchstaben angeboten.
Wenn ein clickTAG in der Flash-Datei gefunden wurde, wird die jeweilige Schreibweise ausgegraut angezeigt.
Mögliche Schreibweisen sind: <code>clickTAG</code>, <code>clickTag</code>, <code>clicktag</code>, <code>ClickTag</code>, <code>CLICKTAG</code>.</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Optional impr. counter url</td><td>Legt eine Third Party Tracking-URL fest, mit der Drittanbieter (z. B. Doubleclick) ebenfalls Impressions mitzählen können. Ansonsten muss eine 1x1-Platzierung verwendet werden.</td></tr>
<tr><td>4</td><td>Flash-Optionen</td><td>Legt weitere Optionen für die Flash-Datei fest. Siehe Flash-Optionen unten in diesem Thema.</td></tr>
<tr><td>5</td><td>Layer-Optionen</td><td>Legt weitere Optionen für Flash-Layer fest. Siehe Layer Optionen unten in diesem Thema.</td></tr>
<tr><td>6</td><td>Alt. Image Optionen</td><td>Legt verschiedene Optionen für alternative Images fest. Siehe Alt. Image Optionen unten in diesem Thema.</td></tr>
<tr><td>7</td><td>Komprimiere Datei und setze die Flash-Version auf 6</td><td>Ändert die Flash-Version auf 6, falls die Version niedriger ist.</td></tr>
<tr><td>8</td><td>Generelle Schaltflächen</td><td>Abbruch: Verwirft die Änderungen und schließt den Dialog.

Speichern: Speichert alle Einstellungen und schließt den Dialog.</td></tr>
</table>

Flash-Optionen (4)

Der Bereich **Flash Optionen** besteht aus folgenden Bereichen:

Bereich	Beschreibung
Flash-Modus	Legt fest, wie der Inhalt transparenter Flash-Dateien gehandhabt wird, wenn das Flash-Banner als Layer oder expandierendes Banner angezeigt wird. • **Opaque**: Das Layer wird undurchsichtig angezeigt. • **Transparent**: Das Layer wird transparent angezeigt. Nötig, wenn das Layer nicht rechteckig ist. • **Window**: Das Layer wird in einem eigenen Dialog angezeigt. Nötig, wenn **Opaque** nicht korrekt angezeigt wird.
Expandierendes Banner	Aktivieren Sie die Checkbox, wenn es sich bei der Flash-Datei um ein expandierendes Banner handelt. Wenn die Checkbox ausgewählt ist, erscheinen 2 weitere Optionen darunter: Expandable: ☑ Nach unten expandieren ☐ Manual layer resize (via FS command) • Auswahlfeld für die Ausklapprichtung: Legt fest, in welche Richtung das Flash-Banner ausklappt. • Manual layer resize (via FS command): Aktivieren Sie die Checkbox, wenn die Layer-Größe per FS Command programmiert wurde (siehe *Flash-Funktionen für Expandierende Banner* auf Seite 22). **Hinweis:** Wenn der **Expertenmodus** ausgewählt wird, erscheinen weitere Optionen darunter: Expandable: ☑ Expertenmodus... ☐ Manual layer resize (via FS command) L: 0 R: 0 T: 0 B: 0 • Die Felder definieren die Positionen für die manuelle Bannerpositionierung. Die Werte legen fest, wie weit das Banner in die 4 Richtungen positioniert wird **L** (links), **R** (rechts), **T** (oben), und **B** (unten) (in Pixeln).
Maße: Expandiert	Legt die Breite (linkes Textfeld) und die Höhe (rechtes Textfeld) des expandierten Flash-Banners in Pixeln fest.
Maße: Nicht expandiert	Legt die Breite (linkes Textfeld) und die Höhe (rechtes Textfeld) des zusammengeklappten Flash-Banners in Pixeln fest.



Layer-Optionen

Der Bereich **Layer-Optionen** besteht aus folgenden Bereichen:

Bereich	Beschreibung
zIndex	Legt den z-Index für ein Flash-Layer fest. Je höher der z-Index ist, desto „höher“ liegt das Layer auf der Webseite. **Beispiel:** Ein z-Index von „5000“ wird alle Seitenelemente überdecken, aber bei einem z-Index von „3“ kann es sein, dass das Banner nicht sichtbar bist. Dies hängt von der Programmierung der Webseite ab.
Layer Checkbox	Aktivieren Sie die Checkbox, wenn es sich bei der Flash-Datei um ein Layer handelt.
Position	Legt die Position des Layer-Banners fest. • Das linke Textfeld legt den Abstand (in Pixeln) zum linken Rand des Browser-Fensters fest. • Das rechte Textfeld legt den Abstand (in Pixeln) zum oberen Rand des Browser-Fensters fest.
Schließen nach	Legt fest, wie lange das Layer angezeigt wird (in Sekunden).

Alt. Image Optionen (6)

Der Bereich **Alt. Image-Optionen** besteht aus folgenden Bereichen:

Bereich	Beschreibung
Link URL	Legt die Link-URL für das alternative Image fest. Sie können die Link-URL durch Klicken des Symbols **Webseite aufrufen** testen. **Hinweis:** Wenn eine Link-URL im Dialog **Banner bearbeiten** eingegeben wurde, wird sie hier automatisch eingefügt.
Maße	Legen die Breite und Höhe des alternativen Images (in Pixeln) fest.



Der Dialog Layer Options

Einführung

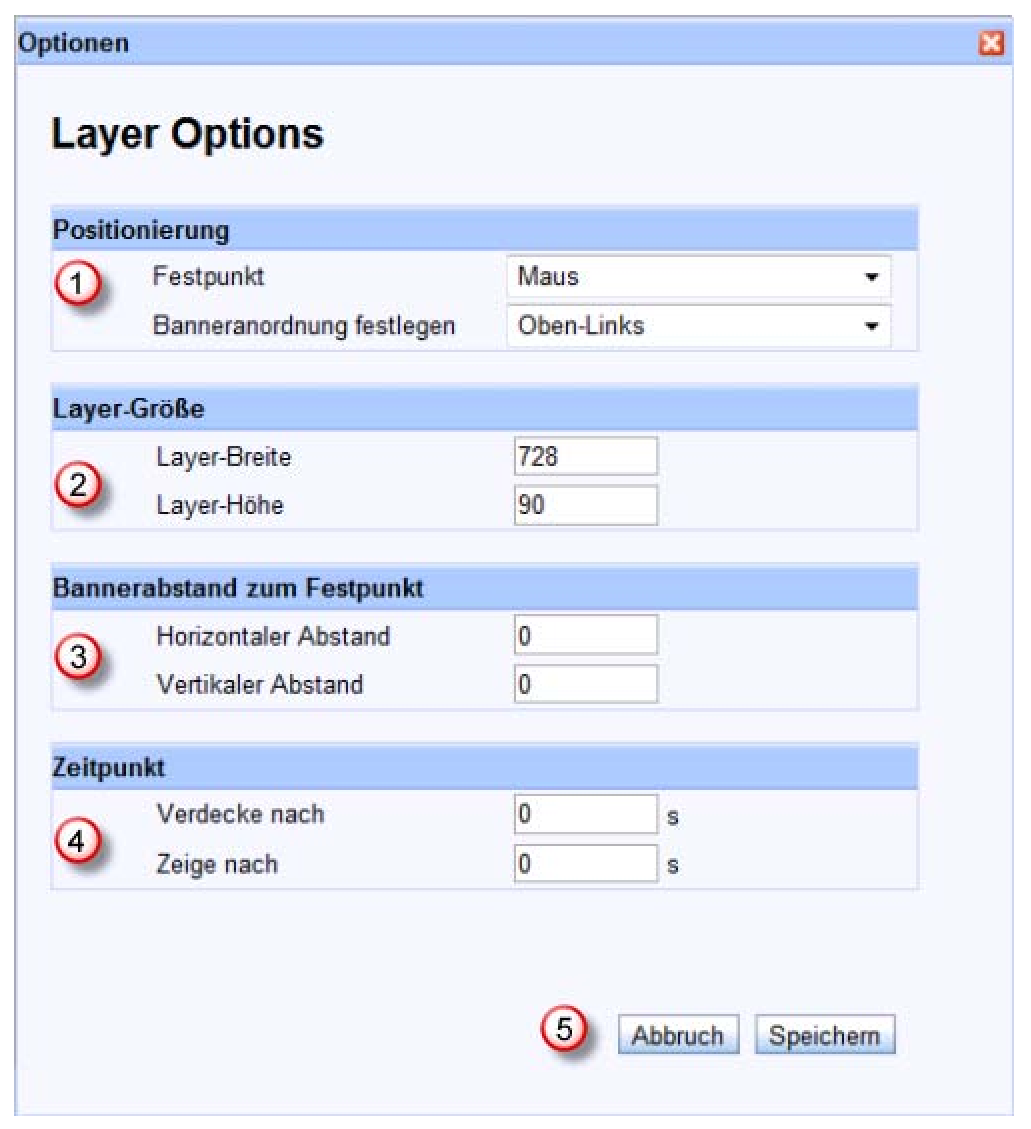
In diesem Dialog können Flash-Layer konfiguriert werden.

Navigation

Um zu diesem Dialog zu gelangen, öffnen Sie den Dialog **Banner bearbeiten** (siehe *Der Dialog Banner bearbeiten* auf Seite 8), laden Sie eine Flash-Datei hoch und klicken Sie unter **Bannerkomponenten > Verfügbare Funktionen** auf **Funktion hinzufügen** für **Layer Ad**.

Abbildung

Die folgende Abbildung zeigt den Dialog **Layer Options**:





Bereiche

Der Dialog besteht aus folgenden Bereichen:

Nr.	Bereich	Beschreibung
1	Positionierung	• **Festpunkt**: Legt den Festpunkt des Layers fest. • **Maus**: Die aktuelle Cursor-Position wird als Festpunkt verwendet. • **Dokument**: Die obere linke Ecke des Browser-Fensters wird als Festpunkt verwendet. • **Banner-Platzierungen**: Die Platzierung wird als Festpunkt verwendet. • **Banneranordnung festlegen**: Legt die Anordnung des Banners zum definierten Festpunkt fest. **Beispiel:** **Oben-Links** bedeutet, dass das Layer oben links am definierten Festpunkt angeordnet wird.
2	Layer-Größe	• **Layer-Breite**: Legt die Breite des Layers (in Pixeln) fest. • **Layer-Höhe**: Legt die Höhe des Layers (in Pixeln) fest.
3	Bannerabstand zum Festpunkt	• **Horizontaler Abstand**: Legt fest, wie weit das Layer horizontal vom Festpunkt (in Pixeln) entfernt ist. • **Vertikaler Abstand**: Legt fest, wie weit das Layer vertikal vom Festpunkt (in Pixel) entfernt ist.
4	Zeitpunkt	• **Verdecke nach**: Legt fest, nach wie vielen Sekunden das Layer sich schließt. • **Zeige nach**: Legt fest, nach wie vielen Sekunden das Layer sich öffnet.
5	Schaltflächen	• **Abbruch**: Verwirft die Änderungen und schließt den Dialog. • **Speichern**: Speichert alle Einstellungen und schließt den Dialog.



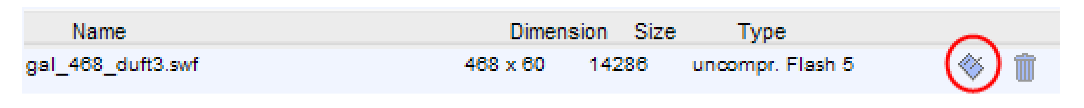
Der Dialog Flash-Datei editieren

Einführung

Im Dialog **Flash-Datei editieren** können Sie Flash-Dateien bearbeiten, die nicht korrekt funktionieren.

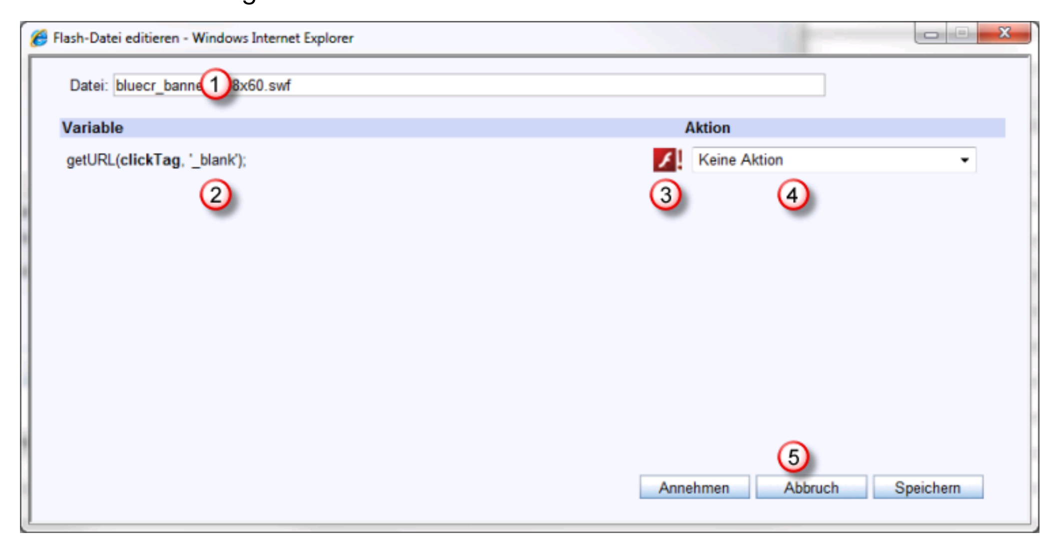
Navigation

Um den Dialog **Flash-Datei editieren** zu öffnen, klicken Sie das Symbol **Bearbeiten** im Bereich **Bannerkomponenten** des Dialogs **Banner bearbeiten** (Details siehe *Der Dialog Banner bearbeiten* auf Seite 8).



Abbildung

Im Dialog **Flash-Datei editieren** sehen Sie die in der Flash-Datei gefundenen Variablen sowie die Änderungen:



Bereiche

Der Dialog besteht aus folgenden Bereichen:

Nr.	Bereich	Beschreibung
1	Datei	Zeigt den Namen der Flash-Datei.
2	Variable	Zeigt die in der Flash-Datei gefundenen Variablen.
3	Status-Symbol	Zeigt den Status der Änderung. Folgende Stati sind möglich: • : Die Variable wurde gefunden und kann automatisch korrigiert werden. • : Die Variable wurde geändert. • Kein Symbol: Mögliche Optionen: • Die Variable stimmt und muss nicht verändert werden. • Die Variable wurde nicht gefunden.

Nr.	Bereich	Beschreibung
4	Vorgehen	Legt die Aktion fest. Es stehen drei spezielle Optionen zur Verfügung sowie alle möglichen Variablen. **Spezielle Optionen:** • **Keine Aktion**: Die gefundene Variable wird nicht verändert. • **Korrigieren**: Die gefundene Variable wird automatisch geändert (Details siehe *Über den Flash-Converter* auf Seite 5). **Hinweis:** Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn eine Variable gefunden wurde, die automatisch korrigiert werden kann. • **Zurücksetzen**: Verwirft alle Änderungen der Variable und stellt die ursprüngliche Variable wieder her. **Hinweis:** Diese Option steht nur zur Verfügung, nachdem die Variable bereits verändert wurde. • **Manuell ändern**: Ein ActionScript-Befehl kann manuell eingegeben werden: URL: _root.clickTAG — Target: '_blank' **Mögliche Variablen:** • clickTAG (0 bis 9) • openTAG • closeTAG • expandTAG • collapseTAG • pathTAG
5	Schaltflächen	• **Zurücksetzen**: Verwirft alle Änderungen der Flash-Datei und stellt die ursprüngliche Flash-Datei wieder her. **Hinweis:** Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Flash-Datei zuvor verändert wurde. • **Annehmen**: Nimmt die Änderungen der Flash-Datei an. • **Abbruch**: Verwirft die Änderungen und schließt den Dialog. • **Speichern**: Nimmt die Änderungen der Flash-Datei an und schließt den Dialog.



Kapitel 3 Programmierung von Flash-Bannern

Einführung

Um Flash-Dateien als Flash-Banner in ADTECH IQ buchen zu können, müssen sie vorbereitet werden: Variablen zur Klickzählung und andere Funktionen müssen in der Flash-Datei implementiert werden.

Hinweise zur Programmierung

- getURL vs. fscommand: Die meisten hier beschriebenen Funktionen können auf zwei Weisen programmiert werden. Beide sind zulässig und Sie können sich für eine von beiden entscheiden.
- Flash-Version: Wir empfehlen nicht die neuesten ActionScript-Funktionen zu verwenden und die Flash-Datei in einer niedrigeren als der aktuellen Version abzuspeichern (z. B. in Version 7), um mehr Benutzer zu erreichen.

In diesem Kapitel

Thema **Seite**



Flash-Funktionen für das Nachverfolgen

Link-URL mit clickTAGs

Die Link-URL in der Flash-Datei wird in der Variable `clickTAG` übergeben. Die Variable ist in den meisten Fällen mit einer Button-Action verknüpft.

- Die genaue Groß- und Kleinschreibung der Variable muss beachtet werden. Obwohl ADTECH IQ verschiedene Varianten der Groß- und Kleinschreibung erkennt, wird empfohlen, sich an die Vorgabe zu halten: „`clickTAG`". Von folgenden Schreibweisen wird abgeraten: `clickTag`, `clicktag`, `ClickTag`, `CLICKTAG`.
- Die Link-URL wird in der Benutzeroberfläche von ADTECH IQ während der Bannerbuchung eingegeben (Details siehe das separate Benutzerhandbuch *Flash-Banners*).

Die Link-URL kann mit folgenden ActionScript-Befehlen erstellt werden:

Typ	ActionScript-Befehl

getURL
(Flash-Version 6 und höher)
	`on (release)`
	`{`
	` getURL(_root.clickTAG, "_blank");`
	`}`

getURL
(Flash-Version 5 und höher)
	`on (release)`
	`{`
	` getURL(clickTAG, "_blank");`
	`}`

getUrlfunction
(ActionScript 3)
	`if (root.loaderInfo.parameters["clickTAG"]) {`
	` var clickTAG:String =`
	`root.loaderInfo.parameters["clickTAG"];`
	`}`
	`click_btn.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,`
	`getUrlfunction);`
	`function getUrlfunction(ev:Event = null): void {`
	` ExternalInterface.call("window.open", clickTAG, "_blank");`
	`}`
	Hinweise:
	• `click_btn` ist der Name des Link-Buttons. Sie können ihn beliebig ändern.
	• Es ist möglich, den clickTAG über externe Dateien einzubauen.
	• Der Befehl wurde mit Windows XP und weiteren Browsern getestet:
	  ◦ Internet Explorer 6 und 7: Funktioniert (überschreibt den Pop-up Blocker).
	  ◦ Firefox: Funktioniert (überschreibt den Pop-up Blocker).
	  ◦ Opera: Der Browser veranlasst den Benutzer dazu, den Pop-up-Dialog manuell aufzurufen.
	  ◦ Safari: Funktioniert nicht.

Mehrere clickTAGs

Mehrere clickTAGs werden genau so programmiert, wie einzelne clickTAGs.

- Wenn eine Flash-Datei mehr als eine Link-URL benötigt, werden diese mittels Variablen und nachgestellten Zahlen übergeben (`clickTAG1`, `clickTAG2` etc.), um sie voneinander unterscheiden zu können.
- ADTECH IQ unterstützt bis zu 10 clickTAGs in einer Flash-Datei.



Flash-Funktionen für Layer

Layer öffnen

Die Variable `openTAG` enthält die URL zum Anzeigen des Layers. Standardmäßig wird ein Flash-Layer sichtbar ausgeliefert. Diese Funktion wird also nur benötigt, um das Layer erneut anzuzeigen, nachdem es geschlossen wurde.

Das Öffnen des Layers kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl
getURL	`getURL(_root.openTAG, "_self");`

fscommand	`on (release)`
	`{`
	`fscommand("show");`
	`}`

Layer schließen

Die Variable `closeTAG` enthält die URL zum Schließen des Layers.

Hinweis: Layer sollten immer geschlossen werden. Sie sollten auch geschlossen werden, wenn das Flash-Banner am Ende der Animation komplett transparent ist, weil Links, die von transparenten Flash-Bannern bedeckt sind, in manchen Browsern nicht geklickt werden können.

Das Schließen des Layers kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl

getURL	`on (release)`
	`{`
	`getURL(_root.closeTAG, "_self");`
	`}`

fscommand	`on (release)`
	`{`
	`fscommand("close");`
	`}`



Flash-Funktionen für Expandierende Banner

Banner expandieren

Die Variable `expandTAG` enthält die URL, um das expandierende Flash-Banner zu seiner vollen Größe zu expandieren. Die Link-URL wird in der Benutzeroberfläche von ADTECH IQ während der Bannerbuchung eingegeben (Details siehe das separate Benutzerhandbuch *Flash-Banners*).

Das Expandieren kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl

getURL	`on (release)`
	`{`
	` getURL(_root.expandTAG, "_self");`
	`}`

fscommand	`on (release)`
	`{`
	` fscommand("expand");`
	`}`

Banner zusammenklappen

Die Variable `collapseTAG` enthält die URL, um das expandierende Flash-Banner zur nicht-expandierten Größe zusammenzuklappen. Die Link-URL wird in der Benutzeroberfläche von ADTECH IQ während der Bannerbuchung eingegeben (Details siehe das separate Benutzerhandbuch *Flash-Banners*).

Das Zusammenklappen kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl

getURL	`on(rollOut)`
	`{`
	` getURL(_root.collapseTAG, "_self");`
	`}`

fscommand	`on(rollOut)`
	`{`
	` fscommand("collapse");`
	`}`

Größe ändern

Der Befehl `expandheight` ändert die Höhe eines Layers. Die gewünschte Höhe wird als Parameter übergeben.

Das Ändern der Höhe kann mit folgenden ActionScript-Befehlen (Beispiel mit der Höhe von 500 Pixeln) programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl

fscommand	`on(rollOver)`
	`{`
	` fscommand("expandheight", 500);`
	`}`



Breite ändern

Der Befehl `expandwidth` ändert die Breite eines Layers. Die gewünschte Breite wird als Parameter übergeben.

Das Ändern der Breite kann mit folgenden ActionScript-Befehlen (Beispiel mit der Breite von 500 Pixeln) programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl

fscommand	`on(rollOver)`
	`{`
	`fscommand("expandwidth", 500);`
	`}`



Flash-Funktionen für das Laden zusätzlicher Dateien

Zusätzliche Dateien laden

Es gibt 2 Möglichkeiten zusätzliche Dateien aus einer Flash-Datei heraus zu laden, je nachdem woher die Datei geladen wird:

- Beide Flash-Dateien werden in ADTECH IQ hochgeladen: Siehe *Zusätzliche Datei aus ADTECH IQ* unten in diesem Thema.
- Die zweite Datei wird von einer externen Quelle geladen: Siehe *Zusätzliche Datei von extern* unten in diesem Thema.

Um zusätzliche Dateien aus der Flash-Datei heraus zu laden, können Sie jedes Dateiformat, wie z. B. .flv, .mp3, .avi nutzen.

Zusätzliche Datei aus ADTECH IQ

Zusätzliche Dateien können mit der Variable `pathTAG` aus ADTECH IQ geladen werden. Die Variable enthält den Pfad zu den Bannern, die der Benutzer hochgeladen hat. Die zusätzlichen Dateien müssen in ADTECH IQ hochgeladen werden.

Das Laden kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden (Beispiel mit der Datei `flash2.swf`):

Typ	ActionScript-Befehl
loadMovie (ohne `pathTAG`)	`loadMovie("flash2.swf")`

loadMovie (mit `pathTAG`)	`if(_root.pathTAG == undefined)`
	`{`
	` _root.pathTAG = "";`
	`}`
	`_root.loadMovie(_root.pathTAG+"flash2.swf");`

Zusätzliche Dateien von extern

Zusätzliche Dateien können von externen Quellen mit dem Befehl `loadMovie` geladen werden.

Hinweis: Sie müssen Sicherheitseinstellungen verwenden (siehe *Sicherheitseinstellungen* auf Seite 25).

Die Datei kann mit folgendem ActionScript-Befehl geladen werden (Beispiel mit der URL `http://www.adtech.de/movies/flash2.swf`):

Typ	ActionScript-Befehl
loadMovie	`loadMovie("http://www.adtech.de/movies/flash2.swf")`



Sicherheitseinstellungen

Einführung

Seit der Adobe Flash-Version 7 haben sich die Sicherheitseinstellungen für Flash-Dateien geändert.

- Wenn das Video in der Flash-Datei mit JavaScript-Funktion gesteuert wird oder
- wenn externe Dateien oder Videos geladen werden,

dann muss die entsprechende Domäne aus der Flash-Datei heraus mit dem Befehl `system.security.allowDomain` „deblockiert" werden.

Achtung: Es muss sichergestellt werden, dass folgende ActionScript-Befehle für Sicherheitseinstellungen ausgeführt werden!

CURRENTDOMAIN und System.security. allowDomain

In der Variable `CURRENTDOMAIN` ist der Name der Domäne gespeichert, in der die Banner angezeigt werden. (Beispiel: `www.adtech.de`). Die Variable wird an die Funktion `system.security.allowDomain` übergeben, um dem Flash-Video JavaScript-Zugang zu gewähren. Das ist z. B. nötig, wenn das Flash-Video mittels JavaScript-Funktionen gestartet oder gestoppt wird.

Der Domänenzugang kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl
`system.security.allowDomain` (Flash-Version 7)	`CURRENTDOMAIN und System.security.allowDomain`

Sicherheitseinstellungen für das Laden externer Dateien

Szenario Ein Flash-Video (a), das in ADTECH IQ gebucht ist, lädt ein Flash-Video (b), welches auf einem externen Server gelagert wird. Das geladene Flash-Video (b) greift auf die Link-URL des ersten Flash-Videos (a) zu.

Dies ist nur möglich, wenn `system.security.allowDomain` korrekt implementiert ist.

- Flash-Version 6 und 7: Damit das Banner korrekt funktionieren kann, selbst wenn es über verschiedene (Ad)Server ausgeliefert wird, wird die URL des Elternelements durch die Variable `parent._url` erkannt. Somit müssen Sie nicht alle notwendigen Domänen manuell eingeben.
- Flash-Version 8: Es ist möglich alle Domänen mit dem Platzhalter „*" zu erlauben.

Der Zugang kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl
`system.security.allowDomain` (Flash-Version 6 und 7)	`system.security.allowDomain(_parent._url);`
`system.security.allowDomain` (Flash-Version 8)	`system.security.allowDomain`



JavaScript-Zugang zu ActionScript-Funktionen

Szenario Ein Flash-Video wird mit JavaScript neu gestartet. Um dies in Flash zu erlauben, muss die aktuelle Domäne zugelassen werden. Die Domäne wird in der Variable `CURRENTDOMAIN` übergeben.

Der Zugang kann mit folgenden ActionScript-Befehlen programmiert werden:

Typ	ActionScript-Befehl
`system.security.allowDomain` (Flash-Version 6 und 7)	`CURRENTDOMAIN und System.security.allowDomain`
`system.security.allowDomain` (Flash-Version 8)	`system.security.allowDomain`



Kapitel 4 Flash-Banner buchen

Einführung

Dieses Kapitel beschreibt, wie Sie verschieden Arten von Flash-Bannern in der Benutzeroberfläche von ADTECH IQ buchen, nachdem die Flash-Dateien vorbereitet wurden.

In diesem Kapitel

Thema **Seite**

Normale Flash-Banner buchen

Voraussetzungen

- Webseiten, Kunden und Werbetreibende wurden erstellt.
- Eine Kampagne wurde gebucht (Stammdaten und Zeitplan).
- Flash-Dateien existieren und sind vorbereitet (siehe *Programmierung von Flash-Bannern* auf Seite 19).

Vorgehen

Um ein normales Flash-Banner zu buchen:

Schritt	Vorgehen
1	Wählen Sie eine Kampagne (z. B. über das **i-Center**) und gehen Sie zum Tab **Banner**.
2	Erstellen Sie ein neues Banner: Klicken Sie **Banner hinzufügen**. **Ergebnis:** Der Dialog **Banner bearbeiten** erscheint.
3	Eine Flash-Datei für das Banner hochladen: Klicken Sie **Durchsuchen** und wählen Sie eine Flash-Datei (.swf) vom lokalen Dateiensystem aus. **Ergebnis:** • Der Dateiname der Flash-Datei wird automatisch als **Name** im Bereich **Basisdaten** übernommen. **Hinweis:** Sie können den Eintrag im Textfeld **Name** ändern. Dieser Name ist wichtig für die Bannerübersicht, weil die Banner dort mit Image-Platzhaltern angezeigt werden und nur über ihren Namen erkannt werden. • Unter **Bannerkomponenten** wird die Flash-Datei mit ihren Eigenschaften aufgelistet. • Unter **Bannerkomponenten > Verfügbare Funktionen** werden alle Funktionen aufgezeigt, die für das Banner zur Verfügung stehen (z. B. „Flash Banner w/o alt. image“).
4	Weisen Sie dem Banner ein alternatives Image zu: Klicken Sie noch einmal **Durchsuchen** und wählen Sie eine Image-Datei (.gif, .png, .jpg) vom lokalen Dateisystem aus. **Hinweis:** Das alternative Image ist nötig für Benutzer mit älterem oder keinem installierten Flash-Player. Wenn der Benutzer einen Flash-Player verwendet, der älter ist, als die Flash-Datei, wird stattdessen das alternative Image gezeigt. Wenn kein alternatives Image gebucht ist, wird kein Banner gezeigt! **Ergebnis:** • Unter **Bannerkomponenten** werden das alternative Image und dessen Eigenschaften aufgelistet. • Unter **Bannerkomponenten > Verfügbare Funktionen** wird die Funktion **Flash Banner with alt. image** aufgelistet.
5	Flash-Banner konfigurieren: Unter **Bannerkomponenten > Verfügbare Funktionen** klicken Sie **Funktion hinzufügen**. **Ergebnis:** Der Dialog **Optionen für Flash-Banner** öffnet sich.



Schritt	Vorgehen
6	Geben Sie die Link-URL im Textfeld **URL** ein. **Hinweise:** • Wenn ADTECH IQ die clickTAG-Variablen in der Flash-Datei erkannt hat, werden diese ausgegraut dargestellt. • Wenn ADTECH IQ die clickTAG-Variablen in der Flash-Datei nicht erkannt hat, wählen Sie sie aus dem Auswahlfeld **Variable** in genau der gleichen Schreibweise (Groß- und Kleinschreibung), wie in der Flash-Datei (siehe *Flash-Funktionen zum Nachverfolgen* auf Seite 20). Wenn Sie sich bezüglich der Schreibweise nicht sicher sind, kontaktieren Sie ihren Flash-Entwickler.
7	Wenn ein alternatives Zählpixel für eine Drittpartei benötigt wird, geben Sie die URL des Zählpixels-Images im Textfeld **Optional impr. counter url** ein.
8	Speichern Sie die Einstellungen: Klicken Sie **Speichern**. **Ergebnis:** • Unter **Bannerkomponenten > Angelegte Funktionen** wird das bearbeitete Flash-Banner aufgelistet. • Unter **Bannerkomponenten > Verfügbare Funktionen** sind zusätzliche Funktionen für die Banner aufgelistet.
9	Testen Sie, ob das Flash-Banner korrekt funktioniert. Klicken Sie die entsprechenden Schaltflächen zum Testen des Banners (siehe *Der Dialog Banner bearbeiten* auf Seite 8).
10	Speichern Sie das Banner: Klicken Sie **Speichern**. **Ergebnis:** Der Dialog **Banner bearbeiten** schließt sich, und die Banner werden in der Kampagnenübersicht durch einen Platzhalter angezeigt.

Ergebnis: Das Banner ist gebucht und kann einer Platzierung zugewiesen werden.



Layer buchen (Typ 1)

Einführung

Flash-Banner können als Layer gebucht werden. Die Webseitenbesucher sehen das Layer über dem Webseiteninhalt. Typ 1 ist für einfache Layer-Optionen.

Voraussetzungen

- Webseiten, Kunden und Werbetreibende wurden erstellt.
- Eine Kampagne wurde gebucht (Stammdaten und Zeitplan).
- Flash-Dateien bestehen sind vorbereitet (siehe *Programmierung von Flash-Bannern* auf Seite 19).

Vorgehen

Um ein Layer mit Standardoptionen zu buchen:

Schritt	Vorgehen
1	Erstellen Sie das Banner und weisen Sie Flash und Image-Dateien zu: Folgen Sie den Schritten 1 bis 7 im Thema *Normale Flash-Banner buchen* auf Seite 28. Sie befinden sich im Dialog **Optionen für Flash-Banner**.
2	Legen Sie die Transparenz des Layers fest: Unter **Flash-Optionen > Flash-Modus** wählen Sie die Art der Transparenz aus. **Hinweis:** Die korrekte Einstellung ist abhängig von der Flash-Datei. Für Details zu den verschiedenen Möglichkeiten der Transparenz siehe *Der Dialog Optionen für Flash-Banner* auf Seite 11.
3	Legen Sie fest, dass das Flash-Banner als Layer ausgeliefert werden soll: Aktivieren Sie unter **Layer-Optionen** die Checkbox.
4	Legen Sie fest, dass das Layer andere Webseiteninhalte überdecken soll: Geben Sie einen hohen Wert (z. B. 5000) im Textfeld **zIndex** ein.
5	Legen Sie die Position fest, an der das Layer erscheinen soll: Geben Sie die Werte für den Abstand von links und oben im Textfeld **Position** ein.
6	Legen Sie fest, wie lange das Layer sichtbar sein soll: Geben Sie einen Wert in Sekunden im Textfeld **Schließen nach** ein. Das Layer wird sich nach der eingegebenen Zeit automatisch schließen, falls der Benutzer zuvor nicht die Schließschaltfläche geklickt hat. **Hinweis:** Obwohl das Layer mit dieser Option geschlossen wird, wird empfohlen dem Benutzer die Möglichkeit zu geben, das Layer manuell schließen zu können. Es wird deshalb empfohlen, eine Schließschaltfläche zu ergänzen (Details zur Flash-Programmierung siehe *Flash-Funktionen für Layer* auf Seite 21).
7	Speichern Sie die Einstellungen: Klicken Sie **Speichern**. **Ergebnis:** • Unter **Bannerkomponenten > Angelegte Funktionen** wird das bearbeitete Flash-Banner aufgelistet. • Unter **Bannerkomponenten > Verfügbare Funktionen** sind zusätzliche Funktionen für die Banner aufgelistet.
8	Beenden Sie die Kampagnenbuchung wie in den Schritten 9 und 10 der regulären Bannerbuchung beschrieben (siehe *Normale Flash-Banner buchen* auf Seite 28).

Ergebnis: Das Flash-Banner ist jetzt als Layer gebucht und kann einer Platzierung zugewiesen werden.
Hinweis: Layer müssen auf 1x 1-Platzierungen gebucht werden!



Layer buchen (Typ 2)

Einführung

Flash-Banner können als Layer gebucht werden. Die Webseitenbesucher sehen das Layer über dem Webseiteninhalt.

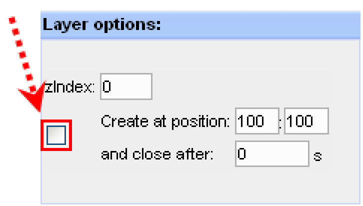
Typ 2 bietet zusätzliche Optionen an.

Voraussetzungen

- Webseiten, Kunden und Werbetreibende wurden erstellt.
- Eine Kampagne wurde gebucht (Stammdaten und Zeitplan).
- Flash-Dateien bestehen und sind vorbereitet (siehe *Programmierung von Flash-Bannern* auf Seite 19).

Vorgehen

Um ein Layer mit zusätzlichen Optionen zu buchen:

Schritt	Vorgehen
1	Erstellen Sie das Banner und weisen Sie Flash und Image-Dateien zu: Folgen Sie den Schritten 1 bis 7 im Thema *Normale Flash-Banner buchen* auf Seite 28. Sie befinden sich im Dialog **Optionen für Flash-Banner**.
2	Aktivieren Sie nicht die Checkbox im Bereich **Layer-Optionen**. Wenn Sie die Checkbox aktivieren, funktionieren die zusätzlichen Optionen nicht! 
3	Speichern Sie die Einstellungen: Klicken Sie **Speichern**. **Ergebnis:** • Unter **Bannerkomponenten > Angelegte Funktionen** wird das bearbeitete Flash-Banner aufgelistet. • Unter **Bannerkomponenten > Verfügbare Funktionen** sind zusätzliche Funktionen für die Banner aufgelistet.
4	Legen Sie fest, dass das Flash-Banner als Layer ausgeliefert werden soll: Unter **Bannerkomponenten > Verfügbare Funktionen** klicken Sie **Funktion hinzufügen** für **Layer Ad**. **Ergebnis:** Der Dialog **Layer-Optionen** öffnet sich (siehe *Der Dialog Layer Options* auf Seite 15).
5	Positionierung festlegen: • Unter **Positionierung > Festpunkt** legen Sie den Festpunkt fest, an dem das Layer erscheinen wird. ◦ Maus: Die aktuelle Cursor-Position wird als Festpunkt verwendet. ◦ Dokument: Die obere linke Ecke des Browser-Fensters wird als Festpunkt verwendet. ◦ Banner-Platzierung: Die Banner-Platzierung wird als Festpunkt verwendet. • Legen Sie unter **Positionierung > Bannerabstand zum Festpunkt** fest, welchen Abstand das Layer zum Festpunkt haben soll.



Schritt	Vorgehen
6	Legen Sie die Layer-Größe fest: Geben Sie die entsprechenden Werte unter **Layer-Größe** ein. **Hinweis:** Normalerweise werden die Höhe und Breite des Layers automatisch erkannt. Falls diese Größen nicht automatisch festgelegt werden, legen Sie sie manuell fest.
7	Legen Sie die Layer-Positionierung auf der Webseite fest: Legen Sie die entsprechenden Werte für **Bannerabstand zum Festpunkt** in den Textfeldern fest. **Hinweis:** Manche Bannereinstellungen überschreiben diese Positionierungseinstellungen.
8	Legen Sie die Zeiten für das Layer fest: • Geben Sie einen Wert in Sekunden im Textfeld **Zeitpunkt > Verdecke nach** ein. Das Layer wird sich dann automatisch schließen, wenn die definierte Zeit in Sekunden abgelaufen ist und der Benutzer zuvor nicht die Schließschaltfläche geklickt hat. **Hinweis:** Obwohl das Layer mit dieser Option geschlossen wird, wird empfohlen dem Benutzer die Möglichkeit zu geben, das Layer manuell zu schließen. Es wird deshalb empfohlen, eine Schließschaltfläche zu ergänzen (Details zur Flash-Programmierung siehe *Flash-Funktionen für Layer* auf Seite 21). • Geben Sie einen Wert in Sekunden im Textfeld **Zeitpunkt > Zeige nach** ein. Das Layer wird nach Ablauf der Sekunden erscheinen.
9	Speichern Sie die Layer-Einstellungen: Klicken Sie **Speichern**. **Ergebnis** Der Dialog **Layer-Optionen** schließt sich und unter **Bannerkomponenten > Angelegte Funktionen** wird der Layer angezeigt.
10	Beenden Sie die Bannerbuchung wie unter den Punkten 9 und 10 des regulären Bannerbuchungsprozesses beschrieben (siehe *Normale Flash-Banner buchen* auf Seite 28).

Ergebnis: Das Flash-Banner ist jetzt als Layer gebucht und kann einer Platzierung zugewiesen werden.

Hinweis: Layer müssen auf 1x 1-Platzierungen gebucht werden!



Expandierende Banner (mit einer Datei) buchen

Einführung

Flash-Banner können als expandierende Banner gebucht werden. Durch Bewegen des Mauszeigers über das Banner vergrößert sich dieses.

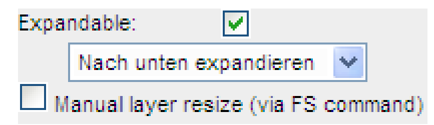
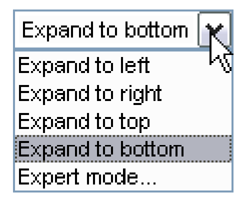
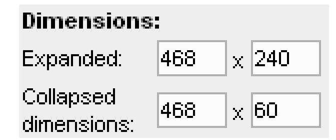
Es wird empfohlen expandierende Banner mit 1 Datei zu buchen.

Voraussetzungen

- Webseiten, Kunden und Werbetreibende wurden erstellt.
- Eine Kampagne wurde gebucht (Stammdaten und Zeitplan).
- Expandierende Flash-Dateien liegen korrekt vor (siehe *Programmierung von Flash-Bannern* auf Seite 19).

Vorgehen

Um eine expandierendes Banner mit einer Datei zu buchen:

Schritt	Vorgehen
1	Erstellen Sie das Banner und weisen Sie Flash und Image-Dateien zu: Folgen Sie den Schritten 1 bis 7 im Thema *Normale Flash-Banner buchen* auf Seite 28. Sie befinden sich im Dialog **Optionen für Flash-Banner**.
2	Legen Sie fest, dass das Flash-Banner als expandierendes Banner ausgeliefert werden soll: In den **Flash-Optionen** aktivieren Sie die Checkbox **Expandierendes Banner**. **Ergebnis:** Im Dialog **Optionen für Flash-Banner** erscheinen weitere Optionen im Bereich **Flash-Optionen**: 
3	Legen Sie fest in welche Richtung das Banner expandieren soll: Wählen Sie die gewünschte Option aus dem Auswahlfeld für die Expandierrichtung aus: 
4	Legen Sie die Dimensionen für das expandierte und nicht expandierte Flash-Banner fest:  **Hinweise:** • Das System erkennt die Dimensionen expandierter Flash-Banner automatisch und ergänzt die Werte in den Feldern für expandierte und nicht expandierte Dimensionen. • Wenn Sie eine URL zu einem Banner eingegeben haben anstatt ein Banner hochzuladen, werden die Werte nicht automatisch ergänzt.



Schritt	Vorgehen
5	Speichern Sie die Einstellungen: Klicken Sie **Speichern**. **Ergebnis:** Der Dialog **Optionen für Flash-Banner** schließt sich und unter **Bannerkomponenten > Angelegte Funktionen** wird das expandierende Banner angezeigt.
6	Beenden Sie die Kampagnenbuchung wie in den Schritten 9 und 10 der regulären Bannerbuchung beschrieben (siehe *Normale Flash-Banner buchen* auf Seite 28).

Ergebnis: Das Flash-Banner ist als expandierendes Banner gebucht und kann einer Platzierung zugewiesen werden.



Expandierende Banner (mit zwei Dateien) buchen

Einführung

Flash-Banner können als expandierende Banner gebucht werden. Durch Bewegen des Mauszeigers über das Banner vergrößert sich dieses.

Expandierende Flash-Banner mit zwei Dateien werden nur in Ausnahmefällen empfohlen und werden mit Banner-Template gebucht.

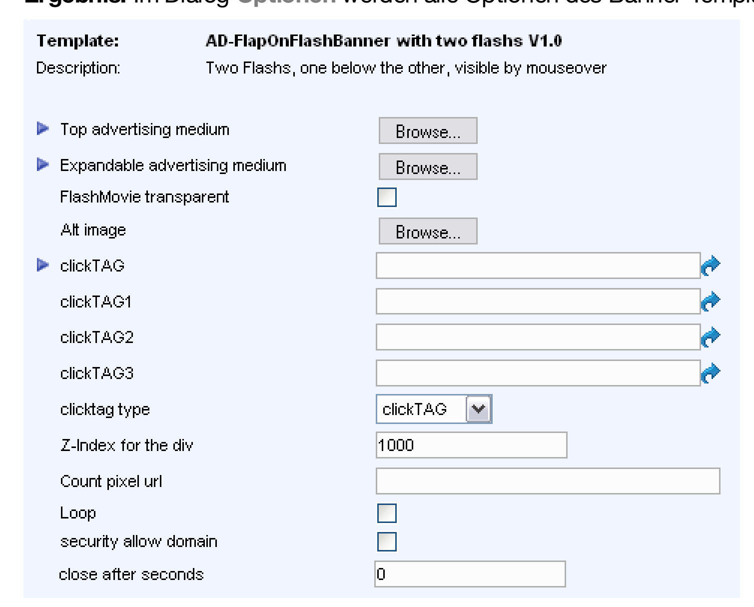
Voraussetzungen

- Webseiten, Kunden und Werbetreibende wurden erstellt.
- Eine Kampagne wurde gebucht (Stammdaten und Zeitplan).
- Expandierende Flash-Dateien liegen korrekt vor (siehe *Programmierung von Flash-Bannern* auf Seite 19).

Vorgehen

Um ein expandierendes Banner mit zwei Dateien zu buchen:

Schritt	Vorgehen
1	Wählen Sie eine Kampagne (z. B. über das **i-Center**) und gehen Sie zum Tab **Banner**.
2	Erstellen Sie ein neues Banner: Klicken Sie **Banner hinzufügen**. **Ergebnis:** Der Dialog **Banner bearbeiten** erscheint.
3	Banner-Template verwenden: Unter **Bannerkomponenten > Verfügbare Funktionen** klicken Sie **Funktion hinzufügen** für **Template Plugin**. **Ergebnis:** Der Dialog **Optionen** erscheint mit einer Liste der verfügbaren Banner-Templates.
4	Aus der Liste der verfügbaren Banner Templates wählen Sie **AD-FlapOnFlashBanner with two flashs V1.0**. **Ergebnis:** Im Dialog **Optionen** werden alle Optionen des Banner-Templates aufgeführt:



Hinweise:

- Alle Pflichtfelder sind mit einem blauen Dreieck markiert ▶.
- Das Banner-Template muss in Ihrem Netzwerk verfügbar sein. Wenn das Banner-Template nicht erscheint kontaktieren Sie Ihren ADTECH CS Ansprechpartner.



Schritt	Vorgehen
5	Dateien dem Banner zuweisen: • Eine Flash-Datei für das nicht-expandierte Banner zuweisen: Klicken Sie **Durchsuchen** und wählen Sie eine Flash-Datei (.swf) vom lokalen Dateiensystem aus. • Eine Flash-Datei für das nicht-expandierte Banner zuweisen: Klicken Sie hinter **Expandable advertising medium** auf **Durchsuchen** und wählen Sie eine Flash-Datei (.swf) von Ihrem lokalen Dateisystem aus. • Weisen Sie dem Banner ein alternatives Image zu: Klicken Sie hinter **Alt image** auf **Durchsuchen** und wählen Sie eine Image-Datei (.gif, .png, .jpg) von Ihrem lokalen Dateisystem aus. **Hinweis:** Das alternative Image ist nötig für Benutzer mit älterem oder keinem installierten Flash-Player. Wenn der Benutzer einen Flash-Player verwendet, der älter ist als die Flash-Datei, wird stattdessen das alternative Image gezeigt. Wenn kein alternatives Image gebucht ist, wird kein Banner gezeigt!
6	Geben Sie im Textfeld **clickTAG** die Link-URL ein. **Hinweise:** • Es ist wichtig, dass die exakte Groß- und Kleinschreibung von „clickTAG" in der Flash-Datei beachtet wird (siehe *Flash-Funktionen zum Nachverfolgen* auf Seite 20)! Anderfalls können eventuell Klicks nicht gezählt werden! • Falls Sie mehr als eine Link-URL verwenden möchten können Sie die Felder clickTAG1 bis clickTAG3 verwenden. Diese müssen auch in der Flash-Datei programmiert sein. • Sie können die Link-URL durch Klicken des Symbols **Webseite aufrufen**  testen.
7	Weitere Optionen festlegen: • Flash-Banner transparent anzeigen: Aktivieren Sie die Checkbox **FlashMovie transparent**. • Layer soll andere Webseiteninhalte überdecken: Geben Sie im Textfeld **Z-Index for the div** einen hohen Wert ein (z. B. 5000). • Alt. Zählpixel für Drittpartei eingeben: Geben Sie die URL des Zählpixel-Images im Textfeld **Count pixel url** ein. • Video wiederholen: Aktivieren Sie die Checkbox **Loop**. • Zusätzliche Flash-Datei laden: Aktivieren Sie die Checkbox **security allow domain**. • Expandierdauer des Banners festlegen: Geben Sie im Textfeld **close after seconds** einen Wert in Sekunden ein. Das Banner wird sich dann automatisch schließen, wenn die definierte Zeit in Sekunden abgelaufen ist und der Benutzer zuvor nicht die Schließschaltfläche geklickt hat. **Hinweis:** Obwohl das Banner mit dieser Option geschlossen wird, wird empfohlen dem Benutzer die Möglichkeit zu geben, das Banner manuell schließen zu können. Es wird deshalb empfohlen, eine Schließschaltfläche zu ergänzen (Details zur Flash-Programmierung siehe *Flash-Funktionen für Expandierende Banner* auf Seite 22).
8	Speichern Sie die Einstellungen: Klicken Sie **Speichern**. **Ergebnis:** Der Dialog **Optionen** schließt sich und unter **Bannerkomponenten > Angelegte Funktionen** wird das expandierende Banner angezeigt.
9	Beenden Sie die Kampagnenbuchung wie in den Schritten 9 und 10 der regulären Bannerbuchung beschrieben (siehe *Normale Flash-Banner buchen* auf Seite 28).

Ergebnis: Das Flash-Banner ist als expandierendes Banner gebucht und kann einer Platzierung zugewiesen werden.

Flash-Banner korrigieren

Einführung

Der Flash-Converter kann helfen Flash-Banner zu korrigieren.

Flash-Banner korrigieren

Um Flash-Bannern zu korrigieren:

<table>
<tr><th>Schritt</th><th>Vorgehen</th></tr>
<tr><td>1</td><td>Laden Sie wie gewohnt ein Flash-Banner hoch.</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Klicken Sie das Symbol hinter der Flash-Datei an.
Ergebnis: Der Dialog Flash-Datei editieren erscheint und alle gefundenen ADTECH IQ-Variablen werden angezeigt.</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Liste der Variablen prüfen:
<table>
<tr><th>Wenn …</th><th>dann …</th></tr>
<tr><td>eine benötigte Variable in der Liste fehlt</td><td>prüfen Sie, ob die Flash-Funktion korrekt programmiert wurde (Details siehe Programmierung von Flash-Bannern auf Seite 19). Der Flash-Converter kann Ihnen nicht weiterhelfen. Fahren Sie mit Schritt 6 fort.</td></tr>
<tr><td>alle benötigten Variablen in der Liste enthalten sind,</td><td>fahren Sie mit Schritt 4 fort.</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>4</td><td>Prüfen Sie, ob einige Fehler automatisch korrigiert werden können:
<table>
<tr><th>Wenn …</th><th>dann …</th></tr>
<tr><td>eine Variable mit dem Symbol gekennzeichnet ist</td><td>wählen Sie Korrigieren aus dem Auswahlfeld Aktion aus. Zum Autokorrigieren siehe Über den Flash-Converter auf Seite 5.</td></tr>
<tr><td>keine Variable mit einem Symbol markiert ist</td><td>konnte keine Variable automatisch korrigiert werden oder keine Variable musste korrigiert werden. Fahren Sie mit Schritt 5 fort.</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>5</td><td>Prüfen Sie, ob einige Fehler manuell korrigiert werden können:
<table>
<tr><th>Wenn …</th><th>dann …</th></tr>
<tr><td>problematische Variablen in der Liste übrig bleiben, bei denen eine Option aus dem Auswahlfeld Aktion zutrifft</td><td>wählen Sie eine adäquate Variable aus dem Auswahlfeld Aktion aus.</td></tr>
<tr><td>problematische Variablen in der Liste übrig bleiben, die manuell geändert werden können</td><td>ändern Sie die Variable manuell:
wählen Sie Manuell ändern aus dem Auswahlfeld Aktion aus.
geben Sie einen gültigen ActionScript-Ausdruck im Textfeld URL ein.
geben Sie das Target im Textfeld Target ein (HTML-Target-Attribut).
Achtung: Wenn Sie diese Option verwenden und einen ActionScript-Ausdruck manuell eingeben, kann nicht garantiert werden, dass die Flash-Datei kompiliert werden kann!</td></tr>
</table></td></tr>
</table>



Schritt	Vorgehen
6	Prüfen Sie die Flash-Programmierung für weitere problematische Variablen.
7	Klicken Sie **Annehmen** oder **Speichern**, um die Änderungen zu speichern und um die Flash-Datei zu ändern.
8	Prüfen Sie die geänderte Flash-Datei, um sicher zu stellen, dass sie korrekt funktioniert.



Das ursprüngliche Flash-Banner wiederherstellen

Einführung

Der Flash-Converter ändert die Flash-Datei, speichert jedoch zusätzlich die ursprüngliche Flash-Datei, die hochgeladen wurde, falls es Probleme gibt oder der Benutzer aus anderen Gründen die ursprüngliche Flash-Datei wiederherstellen möchte.

Das ursprüngliche Flash-Banner wieder herstellen

Um alle Änderungen rückgängig zu machen und die ursprüngliche Flash-Datei wiederherzustellen:

Schritt	Vorgehen
1	Öffnen Sie den Dialog **Banner bearbeiten** und klicken Sie das Symbol der Flash-Datei. **Ergebnis:** Der Dialog **Flash-Datei editieren** erscheint: Alle gefundenen ADTECH IQ-Variablen werden angezeigt. Zusätzlich zum Statussymbol zeigt der Dialog **Flash-Datei editieren**, ob die Variable modifiziert wurde.
2	Klicken Sie **Zurücksetzen** am unteren Rand des Dialogs, um alle Modifikationen der Flash-Datei rückgängig zu machen und um die ursprüngliche Flash-Datei wiederherzustellen. **Achtung:** Diese Aktion löscht alle Änderungen der Flash-Datei!